

MANUAL DE LA
**PRÁCTICA
PEDAGÓGICA**

LA EDUCACIÓN FÍSICA EN LA ESCUELA

JUEGA MÁS
ESCUELAS ACTIVAS



REALIZACIÓN:



Hecho para Jugar

ALIADOS:



Nemi

JUEGA MÁS

ESCUELAS ACTIVAS

es un Programa que promueve el juego, la actividad física y el deporte en primarias públicas de la Ciudad de México para inspirar a niñas y niños a tener una vida más activa, exitosa y más saludable.



PRESENTACIÓN IEE

El Instituto Esporte & Educação (IEE) fue creado el 2001 por la atleta y medallista olímpica Ana Moser con la misión de contribuir para la formación de un ciudadano crítico y participativo por medio del deporte educativo. El IEE desarrolla diferentes proyectos que incluyen atención directa a niños y adolescentes en actividades deportivas y socioeducativas; formación de gestores, profesores, estudiantes y agentes comunitarios; sensibilización de políticas públicas y desarrollo de metodologías de enseñanza del deporte educativo. En sus 16 años de actuación, en 23 estados y 267 municipios brasileños, el IEE ha atendido a 3,1 millones de niños y jóvenes en todo Brasil y ha colaborado con la formación de más de 35 mil profesores de la red pública.

FICHA TÉCNICA

REDACCIÓN Y ORGANIZACIÓN:

Alexandre Dezen Arena	Fabio Luiz D'Angelo
Ambieto Ardigó Junior	Josemar Oliveira Paixão da Silva
Cibele Venâncio dos Santos	Leonardo Moreira Lobo
Cibelle Regielle Borges da Silva	Marilene Tavares da Silva
Everaldo Cortes do Carmo	Natália dos Santos
Igor Armbrust	Pedro Régis Gonçalves
Fabio Eduardo Mamel	Raquel Clementino

El contenido de esta Guía fue elaborado por el Instituto Esporte & Educação, junto con el Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo en Brasil y con el apoyo de Nike.

2ª edición – 2019



Hecho para Jugar

ÍNDICE

Presentación del Manual	06
-------------------------	----

INTRODUCCIÓN	09
---------------------	----

CAPÍTULO 1: FUNDAMENTOS DE LA EDUCACIÓN FÍSICA EN LA ESCUELA	10
---	----

1.1 Alfabetización Corporal y la Cultura Corporal de Movimiento	12
1.2 Educación Física y Educación Integral	18
1.3 Principios de orientación de la Educación Física	22

CAPÍTULO 2: EL JUEGO	24
-----------------------------	----

2.1 El juego como recurso pedagógico	26
2.2 Las variables pedagógicas del partido	32
2.3 Herramientas didácticas para la enseñanza de partidos	36
2.4 La enseñanza de actividades y la organización del aula	40
2.5 Tarjetas pedagógicas	42

Referencias Bibliográficas	44
----------------------------	----

Hola,

El **Manual de la Práctica Pedagógica: Educación Física en la Escuela** es una producción del Instituto Esporte & Educação, junto con el Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo en Brasil y con el apoyo de Nike. El manual tiene como propósito compartir experiencias y metodologías dirigidas a mejorar aptitudes en la práctica pedagógica de los profesores y la ampliación de la participación de niños y jóvenes a las clases de Educación Física en las escuelas.

Creemos en el movimiento como factor estructurante de una educación integral e inclusiva. En nuestra visión, una escuela en la cual el cuerpo y la mente están conectados tiene más oportunidad de promover el aprendizaje y contribuir con el desarrollo pleno de sus alumnos y alumnas. La elaboración, publicación y diseminación del Manual traduce la voluntad de un grupo de personas comprometidas con una escuela en la cual la Educación Física es componente activo de un currículo que garantiza a todos los niños y jóvenes el derecho a la educación básica.

Deseamos que el contenido del Manual sea una herramienta útil para lograr impartir clases cada vez más interesantes y significativas para niños y jóvenes.

Saludos,

El Equipo Instituto Esporte & Educação

¿QUÉ ES EL MANUAL?

El **Manual de la Práctica Pedagógica: Educación Física en la Escuela** ofrece contenidos teóricos y prácticos que contribuyen con la intervención pedagógica de los profesionales involucrados con la Educación Física de niños y jóvenes en las escuelas. La propuesta es, que el manual pueda llevarse a los espacios de práctica y se convierta en una referencia para la selección de actividades o elaboración de los planes de clase. Brinda orientaciones y sugerencias sobre cómo los educadores pueden promover un aprendizaje donde todos los niños y jóvenes aprendan más sobre las diferentes manifestaciones de la Cultura de Movimiento y se desarrollen en las dimensiones motriz, cognitiva, social y afectiva.

¿A QUIÉN ESTÁ DIRIGIDO?

El **Manual de la Práctica Pedagógica: Educación Física en la Escuela** fue elaborado para todos los educadores que trabajan en las escuelas y se dedican a alfabetizar corporalmente a los niños y las niñas en los diferentes ciclos de la escolarización. Profesores, estudiantes, pedagogos, agentes comunitarios, entre otros, son los actores invitados a utilizar este material día con día en las canchas y los campos de los diferentes espacios donde se practica la Educación Física en las escuelas. Respetando los diferentes contextos de enseñanza y la individualidad de cada educador.

El manual tiene la intención de cerrar la brecha existente en el área: la carencia de parámetros teórico-prácticos que puedan orientar los procesos de sistematización y organización de la práctica pedagógica.

¿CUÁL ES SU CONTENIDO?

El **Manual de la Práctica Pedagógica: Educación Física en la Escuela** empieza con una introducción, que presenta la función social de la escuela y la importancia de la Educación Física, seguida de dos capítulos y referencias bibliográficas.

El primer capítulo abarca los fundamentos de la Educación Física en la escuela, presentando los conceptos de Alfabetización Corporal y Cultura Corporal de Movimiento como base para la promoción de la Educación Integral de niños y jóvenes en los diferentes ciclos de la educación básica. Presenta también principios que orientan a la Educación Física. En el segundo capítulo, las actividades se indican como referencia en la organización de los contenidos que enseñarán por medio de la Educación Física en la escuela, así como las posibles variables que pueden utilizarse como herramientas didácticas para estimular nuevos aprendizajes. Además, presentamos en este capítulo una propuesta de cómo organizar la planeación de clases. Suminstramos también 20 tarjetas pedagógicas con sugerencias de actividades y variaciones que permiten la exploración y profundización de los aprendizajes relacionados a la Educación Integral de los alumnos y alumnas.



INTRODUCCIÓN

Entendemos la escuela como un centro de educación de los lenguajes, un espacio colectivo de los más relevantes, donde aprendemos a comunicarnos con el mundo. La escuela tiene la función social de crear el puente entre las nuevas generaciones y el conocimiento socialmente construido a lo largo del tiempo en las diferentes áreas de la cultura. ¿Cómo podríamos lograrlo sin el apoyo de los diferentes lenguajes y formas de comunicación?

Por medio del lenguaje — escrito, hablado, matemático, artístico, musical, científico y también corporal — establecemos la conexión con los demás, con los objetos y con el mundo. Por el lenguaje nos contactamos con toda la cultura producida por la humanidad. En el siglo XXI la capacidad de comunicarse y establecer contacto con un mundo globalizado es fundamental para que todos los individuos puedan obtener la condición de ciudadanía y la conciencia de sus derechos y deberes. Una buena educa-

ción escolar es el camino para la emancipación y ejercicio de la libertad, aspectos que contribuyen decisivamente para la vida en comunidad.

Es un hecho que no aprendemos solamente en la escuela, sin embargo es un espacio universal y de los más relevantes para la construcción del conocimiento. Parece obvio, pero vamos a la escuela para aprender aquello que no se aprende fuera de ella. El Artículo 26 de la Declaración Universal de los Derechos Humanos (1948) se configura como un hito legal e internacional que garantiza el derecho a la educación y a la oportunidad de desarrollo global de todos los ciudadanos.

La valoración de los diferentes lenguajes en el ambiente escolar es esencial para el desarrollo integral de los niños y, en ese contexto, la Educación Física desempeña un papel importante en la promoción de habilidades que incluyen cognición, motricidad, convivencia, cooperación, tolerancia y autonomía, entre otras.

DECLARACIÓN UNIVERSAL DE LOS DERECHOS HUMANOS (ONU, 1948)

Artículo 26.2. La instrucción será orientada en el sentido del pleno desarrollo de la personalidad humana y del fortalecimiento del respeto por los derechos humanos y por las libertades fundamentales. La instrucción promoverá la comprensión, la tolerancia y la amistad entre todas las naciones y grupos raciales o religiosos, y coadyuvará las actividades de las Naciones Unidas en favor del mantenimiento de la paz.



CAPÍTULO 1

FUNDAMENTOS DE LA
EDUCACIÓN
FÍSICA
EN LA ESCUELA



ALFABETIZACIÓN CORPORAL

Y LA CULTURA CORPORAL DE MOVIMIENTO

La Educación Física, presente en los currículos escolares, tiene la responsabilidad de Alfabetizar Corporalmente a los niños y jóvenes en edad escolar. Integrada y asociada a los demás lenguajes, la Educación Física tiene como objeto de estudio al ser humano en movimiento, incluido en las diferentes culturas. En el caso de la Alfabetización Corporal, los gestos son la materia prima del Lenguaje Corporal. Por el movimiento nos comunicamos corporalmente, algo que se modifica de la cultura para la cultura. Vamos a la escuela para aprender esa forma de comunicarnos, para construir nuestra identidad corporal y cultural, integrando la corporeidad en los gestos, posturas corporales, expresiones corporales y acciones motrices por medio de sensaciones y emociones. Todas las veces que hemos negado el derecho a la educación corporal, la tendencia es la exclusión, la marginalización y la limitación de nuestra

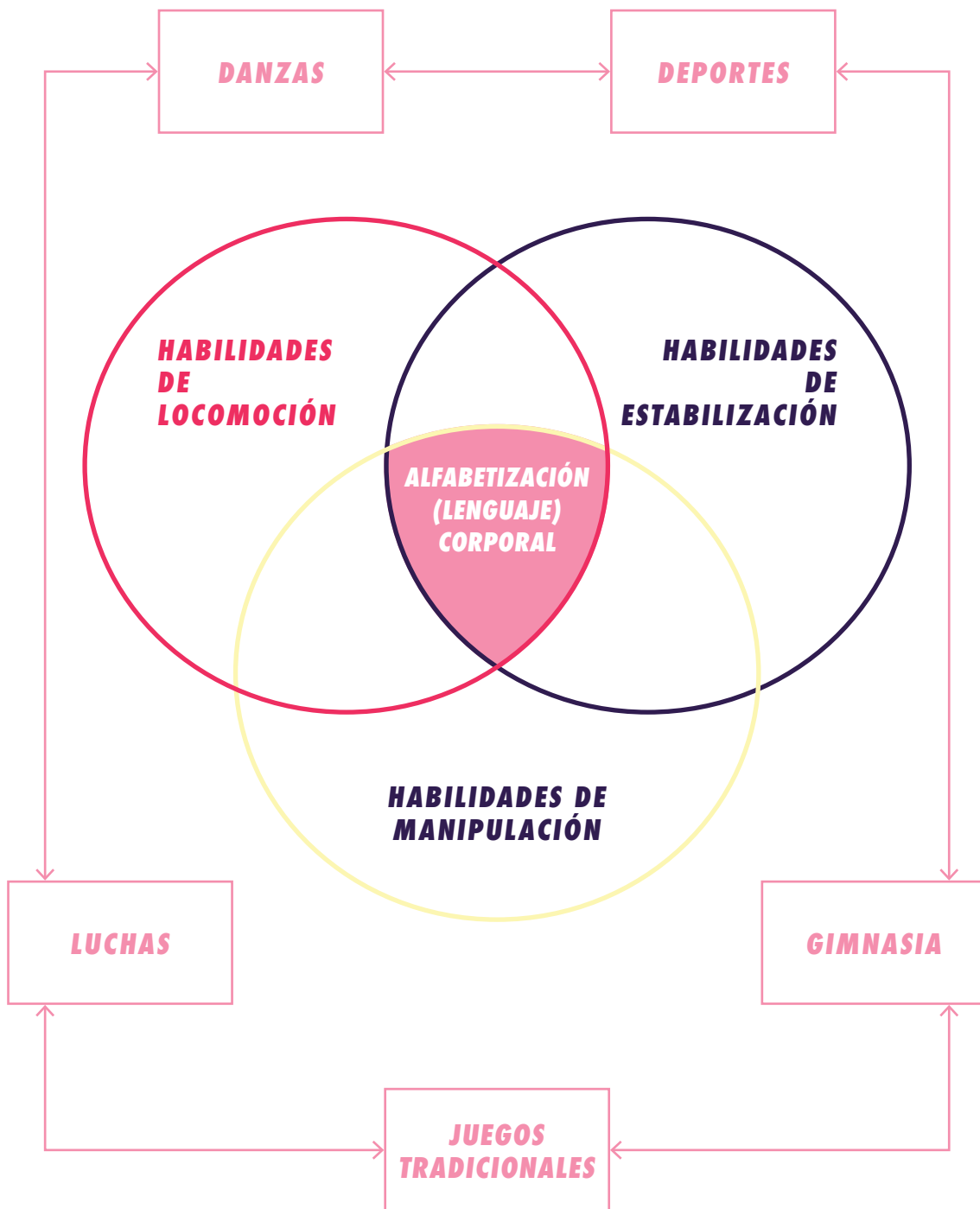
identidad, aquello que es lo más importante para cada uno de nosotros, es decir, la individualidad.

En la lógica de la Alfabetización Corporal dentro de la escuela, aprendemos que todos los lenguajes se estructuran sobre códigos (símbolos). De esa forma, saber comunicarse es saber dar sentido a los códigos de los diferentes lenguajes. El Lenguaje Corporal también se estructura y se organiza desde algunos símbolos - como los gestos, los movimientos y las habilidades motrices. Las habilidades de manejo, las de mantenimiento de la postura (estabilización) y las de locomoción forman el alfabeto corporal. Cuando observamos a los niños en movimiento, son los gestos, también denominados códigos del Lenguaje Corporal, los que dan origen a las prácticas corporales más conocidas como juegos, deportes, danzas, luchas, gimnasia, etc.



CONCEPTO DE ALFABETIZACIÓN CORPORAL

Denominamos Alfabetización Corporal al proceso educativo que ocurre dentro y fuera de la escuela y que permite la transición de un estado de analfabetismo corporal a etapas cada vez más avanzadas de inteligencia motriz. Partimos del presupuesto que nadie nace más o menos alfabetizado corporalmente y que la motricidad se construye a partir de las interacciones del individuo con el medio ambiente. La calidad de estas interacciones determinará las habilidades y competencias motrices que construirán.





Los gestos, los movimientos y las habilidades motrices son las “letras” del alfabeto del cuerpo, con las cuales podemos escribir bellos textos corporales y producir cultura. Quienes ya han jugado avioncito sabrán muy bien de que estamos hablando, al utilizar, saltos, giros, lanzamientos, equilibrio, coordinación, dominio del espacio y tiempo son las “palabras” que se transforman en complejos textos corporales. Un niño bien alfabetizado corporalmente es aquel que aprende y se apropia de ese conocimiento. Logra escribir textos corporales que son legibles y de posible comprensión por sus pares en los diferentes ambientes por donde circula.

En este sentido, el que sepa comunicarse corporalmente tendrá más posibilidades de inserción y participación social. Eso está relacionado a inclusión y ciudadanía. Cuando el asunto es el cuerpo en movimiento, lo más importante para los niños es el aquí y el ahora; ellos saben muy bien, o

mejor, sienten que jugar “bien” es la mejor manera de comunicarse y hacerse entender. Los gestos, como recursos de comunicación corporal, no son simples movimientos, sino la base estructural de una forma específica de lenguaje que revela nuestra identidad, nuestra cultura.

La Cultura Corporal de Movimiento, a su vez, es una de las más significativas producciones humanas, expresándose en prácticas reconocidas por la Educación Física como, luchas, danzas, deportes, gimnasia y juegos tradicionales. Valorando las características y los atributos de los diferentes territorios y regiones, entendemos que esas categorías son como códigos que transmiten un conjunto de actividades y/o modalidades que pueden modificarse, es decir, pueden dar origen a otras categorías y posibles variaciones. Eso puede ocurrir de acuerdo con los cambios culturales, políticos, económicos y científicos que influyen en las diferentes culturas.



CONCEPTO DE CULTURA CORPORAL DE MOVIMIENTO

Se define como toda manifestación corporal construida, adaptada y resignificada por la humanidad, que se transforma a lo largo del tiempo y de los individuos participantes. Es una de las producciones culturales humanas interpretada desde las prácticas reconocidas por la Educación Física en sus manifestaciones corporales.

Los niños que se apropian del lenguaje presente en las diferentes manifestaciones de la cultura corporal tienen más oportunidad de que sean “aceptadas” socialmente, participan activamente de la vida escolar, tienen autoestima elevada y, principalmente, tienen su camino facilitado para poder aprender de forma crítica y creativa todo aquello que la escuela y los adultos les enseñan.

Cuando pensamos en la perspectiva de la enseñanza, creemos que, cuanto mayor sea la diversidad de prácticas y/o metodologías utilizadas por el profesor, mayor será la posibilidad de que sus alumnos y alumnas amplíen el conocimiento respecto a los saberes vinculados al Lenguaje Corporal. La diversidad es la matriz de todas las producciones culturales, incluyendo el conocimiento producido a partir

de las experiencias vividas con el cuerpo en movimiento. Las etapas de la Alfabetización Corporal evolucionan de la diversificación para la producción y apropiación, por parte de los alumnos y alumnas, de las diferentes prácticas que componen la Cultura Corporal de Movimiento.

El proceso de Alfabetización Corporal sugiere que la diversificación de las prácticas sea el primer paso para motivar e introducir a los estudiantes a la cultura del movimiento. Los niños aprenden en la diversidad y no en la especificidad. Por lo tanto, si deseamos formar adultos activos y que valoran las prácticas corporales como factor de salud, socialización, convivencia, energía mental, capacidad motriz y autonomía intelectual, debemos invertir en el presente de los niños y jóvenes.

LAS ETAPAS DE LA ALFABETIZACIÓN CORPORAL

ETAPA	CONCEPTO	LENGUAJE CORPORAL	CARACTERÍSTICAS
<p>Conocimiento y diversificación (6 a 10 años)</p>	<p>Conociendo la cultura corporal</p>	<p>Comprensión del alfabeto del cuerpo en movimiento</p>	<p>La etapa de la diversificación se caracteriza por la ampliación del acervo de posibilidades de respuestas (repertorio motor) y el primer contacto del niño con la Cultura Corporal de Movimiento. En esta etapa, el niño es presentado a todo el conocimiento relevante construido por la humanidad en prácticas como juegos, experiencias pre deportivas, gimnasia y actividades rítmicas y expresivas, entre otras. El niño aprende sobre el sentido de los códigos que componen el Lenguaje Corporal, es decir, como ellos se expresan en las diferentes prácticas.</p>
<p>Producción y transición (11 a 14 años)</p>	<p>Produciendo la cultura corporal</p>	<p>Construcción y resignificación de la cultura de movimiento</p>	<p>Esta etapa se caracteriza por la búsqueda entre la cultura ya preescrita y las posibilidades de resignificación y transformación de las prácticas corporales, ahora en función de los deseos y necesidades de los alumnos y alumnas. Es marcada por la posibilidad de dar un “nuevo” significado para los códigos y los símbolos del Lenguaje Corporal. Niños y niñas son conscientes de que son productores de cultura corporal.</p>
<p>Apropiación (14 a 17 años)</p>	<p>Apropiación de la cultura corporal</p>	<p>Apropiación del patrimonio cultural de movimiento</p>	<p>Esa etapa se caracteriza por la idea de la asociación/incorporación de la cultura corporal a la rutina de vida y prácticas de la cultura corporal como patrimonio del joven. Es el momento de sacar provecho de su alfabetización corporal en los diferentes contextos de práctica (ocio, competencia, salud, etc.) de forma autónoma y ciudadana. El alumno y la alumna son conscientes que pueden construir cultura corporal y también que deben disfrutar del conocimiento sobre el Lenguaje Corporal que ha sido socialmente construido.</p>

EDUCACIÓN FÍSICA Y EDUCACIÓN INTEGRAL

Creemos que “Educación Corporal”, “Lenguaje Corporal”, “Alfabetización Corporal” y “Cultura Corporal” son algunas de las palabras clave del diccionario escolar. Los educadores — ya sean profesores de Educación Física o generalistas, pedagogos y agentes comunitarios — son todos alfabetizadores corporales y tienen el papel central de promover la Educación Integral como el gran propósito de la escuela y, consecuentemente, de la Educación Física.

Nos estamos refiriendo a una concepción de educación que considera a los individuos en su condición multidimensional: física, cognitiva, afectiva, social y moral; una visión en la cual la Educación Integral se presenta como una oportunidad para el desarrollo pleno, un principio pedagógico donde el aprendizaje se considera bajo una perspectiva holística.

CONCEPTO DE EDUCACIÓN INTEGRAL

La Educación Integral es una concepción que comprende que la educación debe garantizar el desarrollo de los individuos en todas sus dimensiones — intelectual, física, emocional, social y cultural — y configurarse como proyecto colectivo, compartido por niños, jóvenes, familias, educadores, gestores y comunidades locales.







El proceso de Alfabetización Corporal, desde esta visión, se configura como la base de la Educación Integral, en que el concepto de movimiento se amplía más allá de sus aspectos biológicos e instrumentales.

Las clases de Educación Física, pensadas bajo la óptica de la Alfabetización Corporal, son espacios en los cuales el movimiento se constituye como principal movilizador de aprendizajes que se desarrollan en las dimensiones cognitiva, motriz, afectiva, social y moral. Agrupados en 4 campos — del Hacer, del Saber, del Ser y del Convivir —, esos aprendizajes permiten que alumnos y alumnas vivan la experiencia de la integralidad.

DIMENSIONES POR DESARROLLAR	CAMPOS DE APRENDIZAJE	¿QUÉ SE APRENDE?
AFECTIVA/ ACTITUDINAL	 SER	Como tratar cada vez mejor las propias emociones, adoptando posturas de diálogo, respeto y tolerancia con los demás en las soluciones de los conflictos que ocurren dentro y fuera del aula.
MOTRIZ	 HACER	Enriquecimiento del repertorio motriz, con libertad de expresión en la locomoción, manejo y equilibrio; Incorporación de una cultura relacionada al deporte, a la danza, a las luchas, a la gimnasia y a las manifestaciones populares.
COGNITIVA	 SABER	Fortalecimiento del pensamiento y desarrollo de las habilidades del raciocinio lógico para solucionar los problemas y los desafíos pertinentes al espacio de la práctica corporal; Reconocimiento y enfrentamiento de dudas, críticas y reflexiones como base para la comprensión y la toma de consciencia de que aquello que ocurre en el espacio de práctica motriz puede servir para otras situaciones de su vida.
SOCIAL/ MORAL	 CONVIVIR	Reconocimiento y valoración de la cooperación, de diálogos, de la construcción colectiva de reglas, de las discusiones y de las tomas de decisión como valores y actitudes que contribuyen para la buena convivencia en grupo.

1.3

PRINCIPIOS DE
ORIENTACIÓN
DE LA
EDUCACIÓN
FÍSICA





La Educación Física, atendiendo al propósito de promover la Educación Integral, debe considerar en sus intervenciones algunos principios de orientación. Éstos contribuyen para una experiencia positiva en el alcance de la Alfabetización Corporal y reflejan valores universales como inclusión, respeto, colaboración, autonomía y protagonismo.

INCLUSIÓN DE TODOS

Crear condiciones y oportunidades para la participación de todos los niños y jóvenes en el aprendizaje de la Educación Física, desarrollando habilidades y competencias que les permitan comprender, transformar, reconstruir y aprovechar las diferentes prácticas de la cultura corporal.

CONSTRUCCIÓN COLECTIVA

Buscar la participación activa de todos los involucrados en la estructuración del proceso de enseñanza y aprendizaje de la Educación Física, convirtiendo a alumnos, alumnas, profesores y comunidad en corresponsables y cogestores de la planificación, de la ejecución, de la evaluación y de la continuidad de los programas y proyectos relacionados a la cultura de movimiento.

BÚSQUEDA DE LA AUTONOMÍA

Entender y transformar la enseñanza de la Educación Física en una educación emancipadora que se estructura en el conocimiento, en la aclaración y en la autorreflexión crítica, promoviendo la autonomía, es decir, la capacidad de que los alumnos y alumnas analicen, evalúen, decidan, promuevan y organicen su participación y de otros en las diferentes prácticas corporales que ocurren dentro y fuera de la escuela.

RESPECTO A LA DIVERSIDAD

Percibir, reconocer y valorar las diferencias entre las personas respecto a raza, color, religión, género, biotipo, niveles de habilidades, niños con necesidades educativas especiales, etc., entendiendo la diversidad como una oportunidad de aprender con las diferencias, diversificando las metodologías de enseñanza, favoreciendo la convivencia y el aprendizaje compartido.



A photograph of a person's arm holding a large blue balloon. The person is wearing a light green wristband. In the foreground, a red balloon is partially visible. The background shows a grassy field and other people, suggesting an outdoor event or game.

CAPÍTULO 2

EL JUEGO

EL JUEGO COMO RECURSO PEDAGÓGICO

Cuando pensamos en la Cultura Corporal de Movimiento, la enseñanza basada en la diversidad propone que la elección y selección de los contenidos debe incluir, siempre que sea posible, todas las manifestaciones de esta Cultura, incluyendo deportes, actividades rítmicas/expresivas y danza, luchas/artes marciales, gimnasia y prácticas de aptitud física, con todas sus posibles variaciones y combinaciones.

En ese sentido, atendiendo al desarrollo integral y potencializando el desarrollo de los individuos en sus dimensiones física, motriz, cognitiva, social y afectiva, creemos en el juego como referencia en la organización de los contenidos para enseñar Educación Física en la escuela. La actividad se configura como el recurso pedagógico más interesante para alfabetizar corporalmente a los alumnos, ofreciendo la oportunidad para que tengan acceso a las diferentes prácticas que constituyen aquello que denominamos Cultura Corporal de Movimiento.

El juego ejerce una gran fascinación en nuestra cultura. Sus diferentes formas de expresión incluyen emociones, conflictos, solución de desafíos, construcción de estrategias, toma de decisiones, convivencia, cooperación, competencia, diferentes situaciones y experiencias que representan la complejidad de qué es ser ciudadano en el mundo. Entre las diferentes expresiones de jugar, acá nos interesa aquella que se relaciona con el enfoque educativo. Valoramos la idea del juego como un recurso pedagógico que moviliza todas las dimensiones del aprendizaje y del desarrollo humano. La imprevisibilidad, la unificación de las reglas, la inteligencia creativa, la imaginación y el símbolo, la curiosidad, el raciocinio lógico, todas características de la actividad, son aspectos presentes en los deportes, en las danzas, en las luchas y en la gimnasia.



La actividad es la “madre” de todas las formas de expresión de la Cultura Corporal de Movimiento. El deporte, los juegos, la danza, la lucha y la gimnasia, son considerados como contenidos básicos de la educación física escolar, los cuales se manifiestan en los diversos contextos de la actividad, la escuela es un espacio de alfabetización corporal, y que en el se puede enseñar todas esas formas de expresión por medio de metodologías que se orienten en lo lúdico, lo creativo, la imaginación y motivación que se encuentran presentes en la actividad. En la escuela, espacio de Alfabetización Corporal, todas esas formas de expresión deben enseñarse por medio de metodologías que valoren lo lúdico, la creación, la imaginación y la motivación, de todos los elementos presentes en la actividad.

EL BUEN JUEGO ES AQUÉL QUE:

OFRECE LA POSIBILIDAD DE QUE TODOS PARTICIPEN ACTIVAMENTE:

Durante el juego debemos procurar que los jugadores esten siempre en movimiento. Tendremos que cuidar la eleccion de juegos donde esperen mucho para participar, haciendo filas o excluir a los participantes del juego. La palabra de orden para una buena actividad es la inclusión. Todos los esfuerzos del profesor deben converger para que el niño y el adolescente participen efectivamente de las actividades. En la práctica, eso significa localizar y superar las causas de la no participación.

SUGERENCIAS:

Evite dinámicas que representen la posibilidad de vergüenza o humillación. Valore el esfuerzo personal de los alumnos, apreciando de manera positiva su empeño y sus logros.

OFRECE LA POSIBILIDAD DE ÉXITO A LOS PARTICIPANTES:

El juego no puede ser muy fácil o muy difícil, tiene que brindar desafíos a los jugadores, por otra parte una intervención acertada del profesor sigue el principio de que una ayuda adecuada significa pensar en las competencias que poseen los alumnos y las que obtendrán con la ayuda de terceros. Un buen juego motiva a los participantes a invertir energía para la obtención de los puntos, goles o de la victoria. Juegos muy faciles o muy difíciles desmotivan a los jugadores. El buen juego siempre deja ganas de "quiero más".

SUGERENCIAS:

El buen partido es aquel en el cual se anotan muchos puntos, muchos goles. Partido sin gol, sin puntos, es un partido sin gracia.

OFRECE LA POSIBILIDAD DE ADMINISTRAR LA ACTIVIDAD POR LOS PARTICIPANTES:

Por privilegiar las relaciones de intercambio entre los niños y la construcción colectiva, la actividad puede constituirse en un espacio para el ejercicio de la cooperación y autonomía. Con el transcurso del tiempo, el profesor debe interferir lo mínimo posible en la actividad de los alumnos y de las alumnas. Ellos deberán aprender a administrar el espacio de la actividad, desde su preparación hasta la acción de jugar. Cuando es necesaria la intervención constante del profesor, incluso después de un tiempo de práctica, algo no está muy bien. En cada clase los alumnos deben mostrar más independencia y autonomía en la administración de las actividades.

SUGERENCIAS:

Nadie nace más o menos cooperativo. Cooperación y autonomía se aprenden en la acción de cooperar y de llegar a acuerdos para solucionar los desafíos y conflictos inherentes al partido.

OFRECE LA POSIBILIDAD DE ADAPTACIÓN Y DE NUEVOS APRENDIZAJES:

“Equivocándose se aprende”. Es responsabilidad del profesor crear condiciones para que los participantes tengan tiempo y espacio para probar y repetir las habilidades motrices involucradas en el partido. Con el transcurso del tiempo, los niños deben sentirse seguros para probar y correr el riesgo de equivocarse. La buena jugada, aquella en la cual el jugador demuestra haber aprendido a jugar y de manera competente anota el gol o el punto. Este aprendizaje a menudo nace de los errores y de los intentos para acertar. En este constante ir y venir, entre aciertos y errores, el jugador actualiza sus esquemas de acción, realiza las adaptaciones necesarias y aprende a jugar.

SUGERENCIAS:

Incentive a que los niños prueben las diferentes maneras de hacer. En el partido, el desafío de hacer un gol o anotar puntos es el mismo para todos, pero los caminos son muchos y diferentes. Proponga siempre situaciones problema que no se solucionen en el primer intento. Los buenos desafíos sugieren un tiempo para pensar y probar las posibilidades de superación.

OFRECE LA POSIBILIDAD DE ATENDER LO IMPREVISIBLE

En las actividades en grupo el profesor debe estar atento a la formación de los equipos para que haya equilibrio. Solo perder o solo ganar no es interesante, porque aquel que solo gana no se siente desafiado y aquel que solo pierde compromete su autoestima. El buen partido es aquel cuyo rumbo no puede determinarse con exactitud, menos aún sus resultados.

SUGERENCIAS:

Junto con los niños, piense en estrategias de elección de los equipos que mantengan la imprevisibilidad del partido. Por ejemplo, meses del nacimiento, color de la camiseta, letra inicial del nombre, etc. Cuidado con el tema del género: niños y niñas pueden y deben jugar juntos.





La Educación Física escolar debe comprometerse con la inclusión de niños con discapacidad y necesidades especiales de educación. En este sentido, es posible realizar adaptaciones en las diversas manifestaciones del juego, para que todos tengan acceso y puedan participar activamente de las actividades propuestas.

AL INCLUIR NIÑOS CON DISCAPACIDAD Y NECESIDADES ESPECIALES DE EDUCACIÓN:

1

Estimule e incluya a los niños con alguna discapacidad o menor habilidad para desempeñar una tarea. Ellas y ellos deben tener la oportunidad de desarrollarse en términos de competencias y habilidades diversas;

2

Aproveche las orientaciones y consejos de adaptación y variación de las actividades presentadas en esta Guía, como forma de favorecer la participación y la integración de todos en el grupo;

3

Incluir significa dar condiciones y realizar adaptaciones para que todos tengan las mismas oportunidades, respetando las limitaciones de cada participante;

4

El tiempo es muy importante. Determine un tiempo mayor para que los niños con discapacidad puedan realizar tareas más complejas, de acuerdo con cada necesidad;

5

Para garantizar que las actividades se realicen, no proponga metas superiores a los límites de la capacidad de los niños; esto evita la dispersión y el agotamiento de los alumnos con discapacidad.

LAS VARIABLES PEDAGÓGICAS DEL JUEGO

La intervención especializada del profesor en las variables que componen y estructuran la práctica de los diferentes juegos puede estimular en los alumnos aprendizajes buenos e interesantes. Las variables pedagógicas que conforman un sistema se integran por: personas, recursos, reglas, tiempo, espacio, gestos y funciones, donde los profesores diversifican sus saberes para enseñar y los alumnos se adaptan para aprender. Todas las veces que observemos a niños acomodados, expresando que se han adaptado y que han aprendido, es el momento de provocar un conflicto positivo a través de la diversificación en las variables pedagógicas.












En la medida que el profesor logra realizar intervenciones en las diferentes variables del juego, él percibe que no siempre es necesario enseñar una infinidad de actividades o una actividad diferente en cada clase. El partido o la actividad propuesta se van modificando, proporcionando nuevos desafíos y nuevos aprendizajes a los alumnos. Es importante recordar que los desafíos y diversificaciones deben centrarse en los objetivos de aprendizaje que el profesor espera lograr con los alumnos.

La tabla ofrece sugerencias de cómo intervenir en las variables de la actividad y cómo las diversificaciones estimulan aprendizajes en las dimensiones del hacer, del saber, del ser y del convivir:

VARIABLES	TEMAS PARA ORGANIZAR LA PRÁCTICA DEL PROFESOR
 PERSONAS	<p>Piense sobre sus alumnos. ¿Quiénes son? ¿Cómo será la organización del grupo? ¿Qué ya conocen sobre la actividad?</p>
 RECURSOS	<p>Piense sobre el material. ¿Qué es necesario para la actividad? ¿Qué tengo ya y qué será necesario producir? ¿Dónde lo voy a conseguir? ¿Cómo el material puede ayudar a problematizar la práctica para proporcionar nuevos desafíos a los alumnos?</p>
 REGLAS	<p>Piense en las relaciones y en la convivencia. ¿Cómo favorecer la buena convivencia? ¿Cómo estimular la cooperación y construcción de reglas positivas para el grupo?</p>
 TIEMPO	<p>¿Cuál es la duración de la actividad? ¿Cuántas clases se utilizarán para los aprendizajes esperados? ¿Cuánto tiempo los niños tendrán para la práctica? ¿Cuál es el tiempo para realizar la tarea de la actividad?</p>
 ESPACIO	<p>¿Dónde será la práctica? ¿Cómo será la estructura de la actividad? ¿El espacio es seguro? ¿Cuáles son las posibilidades de modificar el espacio de la actividad? ¿Cuántos campos o canchas es posible montar en el mismo espacio?</p>
 GESTOS	<p>¿Cuáles son las habilidades motrices involucradas en las actividades? ¿Cuáles son las posibilidades de experimentar gestos diferentes? ¿Cuáles son los gestos de mayor facilidad o dificultad de ejecución?</p>
 FUNCIONES	<p>¿Cuáles son las características de su grupo? ¿Cómo se dividirán las funciones en las diferentes actividades? ¿Cuáles son las responsabilidades de cada uno? ¿Cuáles son las funciones posibles para cada momento?</p>

POSIBLES DIVERSIFICACIONES PARA ESTIMULAR NUEVOS APRENDIZAJES

APRENDER MÁS SOBRE COOPERACIÓN Y CONVIVENCIA EN GRUPO

<p>Jugar individualmente, en parejas, en tríos, en cuartetos, en quintetos, hasta llegar a los grandes grupos.</p>	 CONVIVIR	<p>Aprender más sobre cooperación, convivencia en grupo y con los diferentes integrantes.</p>
<p>Jugar con materiales diversificados en las categorías: peso, tamaño, volumen, forma, textura, color y densidad.</p>	 HACER	<p>Aprender y desarrollar sus habilidades y funciones psicomotrices.</p>
<p>Jugar con reglas flexibles y que incentiven el protagonismo, la inclusión y la cooperación entre los alumnos.</p>	 SER Y CONVIVIR	<p>Aprender sobre la importancia de la regla como elemento que permite la vida en grupo y la posibilidad de jugar juntos.</p>
<p>Jugar realizando ajustes que incluyen diversificaciones como ahora y después; rápido y lento; ayer, hoy y mañana.</p>	 SABER	<p>Aprender a solucionar conflictos y situaciones problema que solicitan soluciones lógicas y coherentes.</p>
<p>Jugar realizando ajustes que incluyen diversificaciones como arriba o abajo; dentro y fuera; cerca y lejos.</p>	 SABER	<p>Aprender a tomar conciencia de su "cuerpo"/ "yo" en el espacio de los objetos y de los demás.</p>
<p>Jugar realizando ajustes que incluyen diversificaciones en los movimientos de locomoción, manipulación y estabilización.</p>	 HACER	<p>Ampliar su repertorio motriz y aprender a expresarse y comunicarse corporalmente.</p>
<p>Jugar representando y realizando papeles y funciones de jugador, árbitro, técnico, porra, etc.</p>	 SER	<p>Aprender a ser más protagonista y a asumir responsabilidades que resulten en autonomía e independencia.</p>

2.3

HERRAMIENTAS DIDÁCTICAS PARA LA ENSEÑANZA DE JUEGOS

RECUERDE:

¡Niños que permanecen mucho tiempo sentados aprenden a quedarse sentados! ¡Niños que permanecen mucho tiempo en filas aprenden a quedarse en filas! ¿Qué deseamos enseñar?



Para potencializar la relación entre la enseñanza y el aprendizaje, es fundamental que el profesor de Educación Física utilice diversas estrategias que incluyan las diferentes preferencias de aprendizaje de los niños. Cuanto más variada es la forma de enseñar, mayor es la oportunidad de que los niños aprendan.

Las formas, los modos y las estrategias de enseñanza se convierten en herramientas didácticas. El conjunto de herramientas didácticas forma la “caja de herramientas” del profesor. El desafío de todo profesor comprometido con el aprendizaje está en llenar su “caja de herramientas”.

A continuación, vamos a conocer algunas de esas herramientas didácticas que pueden aplicarse durante la actividad:

EL HABLA

El habla es una herramienta indispensable y poderosa que utilizamos para enseñar. En las clases de Educación Física, generalmente realizadas al aire libre o en gimnasios, es necesario saber usarla bien, no solamente respecto a la elección de las palabras y frases, sino también respecto al tono de voz. Es importante variar el tono y utilizar palabras interesantes, motivadoras y desafiantes.

SUGERENCIAS:

Utilice su habla para incentivar a sus alumnos, hacerlos reflexionar, involucrarlos, desafiarlos y ayudarlos a aprender. Utilice palabras adecuadas y que expresen de forma clara sus intenciones, ideas y cuestionamientos.

LAS INTERPRETACIONES

Todo profesor es un actor que interpreta papeles. En algunos momentos somos más directivos, en otros somos más flexibles, en otros somos muy cuestionadores, en otros dejamos que los alumnos solucionen los problemas y solamente observamos. Esa alteración de papeles por parte del profesor ayuda en el aprendizaje de los alumnos.

SUGERENCIAS:

Explore al máximo su condición de interpretar y sorprenda a sus alumnos con formas diferentes de tratar un mismo contenido de aprendizaje. Cree, reinventese, alterne papeles y amplíe las posibilidades de que los niños aprendan de maneras diferentes.

UNA BUENA PREGUNTA

Buenas preguntas generan reflexiones, pensamientos y cuestionamientos para la toma de decisiones. Durante una clase de Educación Física, una buena pregunta es una herramienta didáctica importantísima para generar esos pensamientos y cuestionamientos. Los profesores de Educación Física pueden y deben aprender a realizar buenas preguntas. Buenas preguntas resultan en buenos aprendizajes.

SUGERENCIAS:

Haga preguntas que generen reflexión e involucren a los alumnos en las actividades de estudio. Utilice preguntas que refuercen y desafíen los aprendizajes como, por ejemplo: ¿Cuáles fueron sus dificultades? ¿Qué fue lo más fácil? ¿Pueden contarnos cómo llegó a esa solución? ¿Cuáles fueron las estrategias utilizadas? ¿Cuáles funcionaron? ¿Harían algo diferente? Incentívelos, desafíelos a pensar sobre el contenido estudiado. Cuidado con preguntas en que las respuestas sean solamente “sí” o “no”.

LAS REFLEXIONES INDIVIDUALES Y COLECTIVAS

¿Cómo enseñar de una manera en la que todos sean capaces de aprender, a su manera y tiempo,? Reflexionar individualmente y/o conversar con los compañeros y con el profesor sobre sus aciertos y dudas es sano para que los alumnos puedan avanzar en la construcción de nuevos conocimientos. Las intervenciones del profesor necesitan considerar la importancia de dar un “tiempo” para que, durante las prácticas corporales, los niños puedan reflexionar y pensar sobre las mejores estrategias y los mejores caminos para superar los desafíos propuestos.

SUGERENCIAS:

A cada pregunta realizada, permita un tiempo para que los niños piensen y reflexionen sobre aquello que están aprendiendo. Cuidado con preguntas que no generan reflexiones. Estimule la búsqueda de soluciones, en algunos momentos individuales, y en otros colectivos.

EL ESCENARIO

Si deseamos enseñar bien, tenemos que organizar nuestro espacio de trabajo y preparar bien el escenario en el cual vamos a actuar. Los ambientes educativos necesitan ser encantadores, para que nuestros alumnos y alumnas deseen estar en ellos. Espacios bien cuidados, limpios, coloridos, desafiantes y con múltiples posibilidades de aprendizaje son el enfoque de la creación de escenarios de aprendizaje.

SUGERENCIAS:

Cuide sus espacios de enseñanza e involucre a los alumnos en ese proceso. Prepare sus escenarios de aulas anticipadamente. Déjelos bonitos, limpios, desafiantes e interesantes. Cree escenarios físicos que incentiven la imaginación. Utilice buenas preguntas para crear escenarios creativos. Algunos materiales grandes y espacios forman parte del escenario. Diversifique los materiales y espacios tales como tableros de basquetbol con diferentes alturas y tamaños de aros, canchas de diferentes tamaños, red de voleibol de diferentes alturas, etc.

EL MATERIAL

El material utilizado en las clases de Educación Física debe ser lo más diversificado posible. Además de los materiales convencionales que ya tiene la escuela (pelotas, aros, conos, etc.), existe una enorme variedad de recursos que podemos construir, considerando siempre el rango de edad, el nivel de desarrollo y la motivación de los alumnos. Pelotas de diferentes tipos, pesos, colores, tamaños y texturas, conos o bolos de botella PET pintadas de diferentes colores, cuerdas, aros, bastones, barreras, tapas, entre otros, son materiales interesantes y que motivan la participación de los niños y niñas en las clases.

SUGERENCIAS:

Diversifique el material y busque soluciones creativas para llenar su "caja de herramientas". Utilice materiales disponibles en su escuela, comunidad y región para producir recursos pedagógicos que ayuden los niños a aprender, que los incluyan y los desafíen a superar sus límites.

2.4

LA ENSEÑANZA DE ACTIVIDADES Y LA ORGANIZACIÓN DE LA CLASE

Creemos que la actividad y sus manifestaciones se caracterizan como los contenidos más relevantes en un programa de Educación Física. Este proceso demanda sistematización e intencionalidad por parte de los profesores. No basta hacer que los niños y jóvenes jueguen, es necesario saber intervenir y organizar las clases en parte inicial, principal y final. Nuestra propuesta es que profesores y alumnos organicen colectivamente una rutina de clase en la cual prevalezca el diálogo y que todos tengan claros los objetivos y de las expectativas de aprendizaje. Para ello, sugerimos que las clases se estructuren en tres momentos:

1º MOMENTO: RONDA DE CONVERSACIÓN INICIAL

La sugerencia es iniciar las clases de Educación Física con una ronda de conversación. Ese es un espacio privilegiado para realizar acuerdos, explicar qué se realizará durante la clase, oír opiniones, fortalecer las alianzas, estimular el diálogo y, principalmente crear un ambiente positivo y seguro para oír y hablar entre profesor y alumnos.

SUGERENCIAS:

Valore el diálogo; construya colectivamente; cree un ambiente que favorezca la participación de todos; valore los conocimientos de los alumnos; promueva buenos desafíos y conflictos; abra espacio para la solución de problemas por parte de los alumnos, favoreciendo la autonomía. Ese es un buen espacio para ejercer las buenas preguntas, pero tenga cuidado con el tiempo de la ronda para que no se haga fastidiosa.



2º MOMENTO: LA ACTIVIDAD

En este momento de la clase los niños practican, prueban y juegan. Es la parte central de la clase, normalmente dominada por las prácticas de actividades y sus manifestaciones.

SUGERENCIAS:

Esté atento para que todos los niños tengan las mismas oportunidades de práctica. Cuidado con las filas donde los niños permanecen mucho tiempo esperando su turno para jugar. Diversifique los espacios para que todos jueguen al mismo tiempo.

3º MOMENTO: RONDA DE CONVERSACIÓN FINAL

Sugerimos que la clase también termine con una ronda de conversación. Ese es el momento de realizar una revisión de aprendizaje con los alumnos. Revisar lo que se ha aprendido, los acuerdos, los desafíos individuales y colectivos, los avances y también proyectar la próxima clase.

SUGERENCIAS:

Esté atento para que todos tengan la oportunidad de hablar; refuerce los desafíos enfrentados y superados por los alumnos; incentívelos a persistir. Enfatice que el error es una oportunidad de aprender.

2.5

TARJETAS PEDAGÓGICAS

Como parte integral del manual se presentan 20 tarjetas pedagógicas que ofrecen posibilidades de intervención y prácticas pedagógicas coherentes con los conceptos y fundamentos presentados. Organizadas en cuatro categorías de actividades — colectivas, individuales, alternativas y juegos, las tarjetas sugieren actividades para aplicarse en las clases de Educación Física en los diferentes grados escolares. Cada tarjeta está organizada de acuerdo con la siguiente división:

- Presentación de la actividad;
- Sugerencias;
- Espacios y Materiales;
- Descripción de los aprendizajes estimulados en las dimensiones del hacer, del saber, del ser y del convivir;
- Dos variaciones (actividades) del juego como recurso estratégico para la enseñanza y
- Variables pedagógicas para ayudar en el estímulo de nuevos aprendizajes durante la práctica de la actividad.



COLECTIVOS	INDIVIDUALES	ALTERNATIVOS	JUEGOS TRADICIONALES
Fútbol Voleibol Basquetbol Hándbol Flagball Tchoukball Frisbee	Tenis Atletismo Luchas Gimnasia	Parkour Orientación Actividades de Circo Ritmo y Expresión	Cuerdas Atrapadas Lanzamientos y manipulaciones Juegos Infantiles Saltos

¿ POR QUÉ UTILIZAR LAS TARJETAS PEDAGÓGICAS?

Las actividades nunca están listas y terminadas. Como cualquier manifestación cultural, los juegos están siempre en construcción. Ya terminaron los tiempos en que el profesor llevaba a clase actividades listas y los alumnos las repetían y reproducían los modelos existentes. De esta forma las tarjetas construyen una estrategia pedagógica de la Educación Física que valora la construcción colectiva y el aprender constante. La pedagogía propuesta no es la de la reproducción, sino la del conflicto positivo, aquella en la cual desafíos y acciones diversificadas se planifican para movilizar el pensar, el hacer, la solución de problemas y la toma de consciencia.

¿ CUÁNDO Y CÓMO UTILIZAR LAS TARJETAS PEDAGÓGICAS?

Las tarjetas, como parte integral del Manual, ayudan a crear la “caja de herramientas” del profesor que enseña Educación Física en las escuelas. Las tarjetas pueden utilizarse diariamente en la planeación de las clases, siendo importante diversificar las actividades en las cuatro categorías sugeridas en el transcurso de un año lectivo. La lógica de la pedagogía que sugerimos en este Manual para la enseñanza de las actividades y utilización de las tarjetas sugiere dos etapas:

1 Enseñanza de las actividades en su versión inicial.

2 Cuando los alumnos y las alumnas demuestren haber aprendido la actividad, es decir, hayan logrado éxito en la práctica de la versión inicial de la actividad, es el momento de estimular nuevos aprendizajes, utilizando las variables pedagógicas.





REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARMBRUST, Igor; SILVA, Sheila Aparecida. Pluralidade cultural: os esportes radicais na educação física escolar. **Movimento**, p. 281-300, 2012.

BETTI, Mauro. Educação Física e Cultura Corporal de Movimento: Uma perspectiva fenomenológica e semiótica. **Revista da Educação Física**, UEM, v. 18/2, p. 207-217, 2 sem. 2007.

BETTI, Mauro; FERRAZ, Osvaldo Luiz; DANTAS, Luiz Eduardo Pinto Basto Tourinho. Educação Física Escolar: Estado da arte e direções futuras. **Rev. bras. Educ. Fís. Esporte**, v. 25, n. esp., p. 105-115, dec. 2011.

BETTI, Mauro; ZULIANI, Luiz Roberto. Educação Física Escolar: Uma Proposta de Diretrizes Pedagógicas. **Revista Mackenzie de Educação Física e Esporte**, p. 73-81, 2002.

CENPEC. **Guia Políticas de Educação Integral**. Conceito de Educação Integral. Disponível em: <<http://www.observatoriodopne.org.br/uploads/reference/file/516/documento-referencia.pdf>>. Acesso em 26 fev. 2017.

CLARK, Jane E.; METCALFE, Jason S. The mountain of motor development: a metaphor. **Motor development: Research and reviews**, p. 163 – 190, 2002.

COSTA, Caio Martins; ARMBRUST, Igor; TERAMOTO, Willian. **Qualificação da educação física curricular: reflexão e sistematização da prática pedagógica nas escolas**. São Paulo: Instituto Esporte & Educação, 2014.

D´ANGELO, Fabio Luiz. Alfabetização corporal, jogo e qualidade de vida. Triade que fundamenta o conceito e a prática do “Se movimentar”. **Revista Pré-Univesp**, 2014.

FREIRE, João Batista. **Pedagogia do futebol.**

Londrina: Midiograf, 1998.

FREIRE, João Batista. **O jogo: entre o riso e o choro.** Campinas, SP: Editora Autores Associados, 2002.

FREIRE, João Batista. **Ensinar esporte, ensinando a viver.** Porto Alegre: Mediação, 2012.

FREIRE, João Batista et al. **Oficinas do Jogo.** São Paulo: Avercamp, 2013.

FREIRE, Paulo. **Conscientização.** São Paulo: Editora Cortez, 2016.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens.** 4ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

MASSCHELEIN, Jan; SIMONS, Maarten. **Em defesa da escola: uma questão pública.** Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2013.

MOSER, Ana Beatriz; D'ANGELO, Fabio Luiz (Org.).

Guia da prática pedagógica: oficinas do esporte.

Porto Alegre: Editora Mediação, 2014.

ORGANIZAÇÃO das Nações Unidas (ONU). **Declaração**

Universal dos Direitos Humanos. Disponível em:

<<http://www.onu.org.br/img/2014/09/DUDH.pdf>>.

Acesso em 22.04.2017

PEREIRA, D. W.; ARMBRUST, I. **Pedagogia da**

Aventura. Jundiaí/SP: Fontoura, 2010.

ROSSETTO JÚNIOR, Adriano José; D'ANGELO, Fabio

Luiz; COSTA, Caio Martins. **Práticas pedagógicas**

reflexivas em esporte educacional: unidade

didática como instrumento de ensino e aprendizagem.

São Paulo: Phorte, 2008.

ROSSETTO JÚNIOR, Adriano José et al. **Jogos**

Educativos: estrutura e organização da prática. São

Paulo: Phorte, 2009.

